

Animasi Cerita Wayang Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa

Gilang Baskoro Aji¹, Retno Waluyo^{2*}

^{1,2}Universitas Amikom Purwokerto, Jl. Letjend Pol. Soemarto No.126, Watumas, Purwanegara, Kec. Purwokerto Utara, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53127, Indonesia
¹gilangaji@gmail.com; ²waluyo@amikompurwokerto.ac.id*;

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima 04 Agustus 2020
Diperbaiki 08 Agustus 2020
Diterima 12 Februari 2021
Diterbitkan 29 Februari 2021

Keywords:

Animation
Instructional Media
Puppet Story
MDLC

Kata Kunci:

Animasi
Media Pembelajaran
Cerita Wayang
MDLC

Korespondensi:

Telepon: +6285726311183
E-mail:
waluyo@amikompurwokerto.ac.id

ABSTRACT

Javanese culture is one of the cultures that existed in Indonesia. One of the many Javanese culture is a puppet. The role of Education in preserving the Puppet that is by implementing subject puppet stories Junior High School syllabus in subjects of the Java language. Animated puppet stories "Drona Rangsang" is an animation that was created as a means of information learning more innovative and interesting. The idea of establishing this animated arise as solutions of problems faced by teachers of subjects Language Java SMP Negeri 2 Binangun, where in the delivery of the material teachers have difficulty because of the lack of interest and the interest of students towards subjects. This animation has been applied and used in SMP Negeri 2 Binangun in the process of teaching and learning. In making this animation method using MDLC (Multimedia Development Live Cycle) using the 6 (six) in the form of concept system development phase, designing, gathering materials, manufacturing, testing and distribution. The main software used to manipulate this animations are Professional Adobe Flash CS6. From the results of testing conducted through interviews with the Java language teachers claimed that animation is in compliance and can be used as well as the questionnaire against the 30 students produced a formula index of 83.50% strongly agree with categories. The conclusion of this animation is the process of learning students can be more interesting and full potential

ABSTRAK

Kebudayaan jawa merupakan salah satu kebudayaan yang ada di Indonesia. Salah satu dari sekian banyak kebudayaan Jawa adalah kesenian Wayang. Peran Dinas Pendidikan dalam melestarikan Kesenian Wayang yaitu dengan diterapkannya pokok bahasan cerita perwayangan pada silabus SMP mata pelajaran Bahasa Jawa. Animasi cerita wayang "Drona Rangsang" adalah suatu animasi yang dibuat sebagai sarana informasi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Gagasan dibuatnya animasi ini timbul sebagai solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh guru mata pelajaran Bahasa Jawa SMP Negeri 02 Binangun, dimana dalam penyampaian materi guru mengalami kesulitan karena kurangnya minat dan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran. Animasi ini telah diterapkan dan digunakan di SMP Negeri 02 Binangun dalam proses belajar mengajar. Dalam pembuatannya animasi ini menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Live Cycle) yang menggunakan 6 (enam) tahap pengembangan sistem berupa pengonsepan, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian dan pendistribusian. Perangkat lunak utama yang digunakan untuk mengolah animasi ini adalah Adobe Flash Professional CS6. Dari hasil testing yang dilakukan melalui wawancara dengan guru Bahasa Jawa menyatakan bahwa animasi sudah sesuai dan dapat digunakan serta kuesioner terhadap 30 siswa dihasilkan rumus index sebesar 83,50% dengan kategori sangat setuju. Kesimpulan yang diperoleh dari animasi ini adalah proses belajar siswa dapat lebih menarik dan maksimal.

1. Pendahuluan

Budaya adalah keseluruhan yang kompleks, yang didalamnya terkandung ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat-istiadat dan kemampuan lain, serta kebiasaan yang di dapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat [1]. Indonesia merupakan Negara yang memiliki banyak keanekaragaman budaya, semua keanekaragaman tersebut tumbuh didalam kehidupan

masyarakat Indonesia yang akhirnya membentuk masyarakat Indonesia sebagai masyarakat yang majemuk. Perbedaan ini justru berfungsi mempertahankan dasar identitas diri dan integrasi social masyarakat. Kebudayaan Jawa merupakan salah satu bagian dari kebudayaan yang ada di Indonesia. Kebudayaan Jawa dengan keanekaragamannya banyak mengilhami masyarakat Jawa dalam tindakan maupun perilaku keberagamannya. Masyarakat Jawa memiliki keunikan tersendiri. Keunikannya dapat dilihat mulai dari kepercayaan masyarakat, bahasa, kesenian, dan tradisinya. Keragaman kesenian dan budaya lokal menyemangati berbagai pihak baik pemerintah, swasta, akademisi, maupun wisatawan mancanegara. Salah satu dari sekian banyak kesenian budaya Jawa adalah Wayang [2].

Kesenian wayang adalah salah satu contoh ciri khas dari kebudayaan Indonesia khususnya yang berada di Jawa. Keberadaan wayang sudah mulai menurun khususnya dikalangan pemuda karena kurangnya pengenalan budaya wayang untuk anak dan remaja. Padahal sebenarnya cerita yang ada dalam pewayangan dapat dijadikan pembelajaran dalam mendidik karakter dalam tumbuh kembang anak [3]. Wayang merupakan salah satu media yang dapat dijadikan sebagai alat untuk menyampaikan pendidikan budi pekerti luhur yang efektif terutama bagi anak yang menginjak usia remaja. Pertunjukan wayang banyak mengandung pesan moral yang cukup baik yang telah dibakukan dalam bentuk piwulang (pembelajaran) yang dikaitkan dalam bentuk kehidupan manusia untuk mencapai kehidupan yang damai. Wayang yang diibaratkan sebagai cerminan falsafah hidup orang Jawa atau wayang merupakan filsafah Jawa [4]. Peran dan upaya yang dilakukan oleh Pemerintah bekerjasama dengan Dinas Pendidikan, dalam menyampaikan pendidikan budi pekerti luhur serta melestarikan budaya dan kesenian daerah khususnya Wayang pada anak dan remaja, dapat dilihat dari adanya pokok bahasan tentang cerita perwayangan yang terdapat dalam materi pembelajaran (silabus) Bahasa Jawa pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Mata pelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan bagian dari kurikulum muatan lokal (mulok) wajib untuk Provinsi Jawa Tengah, yang dimulai dari kelas VII sampai dengan kelas IX. Terdiri dari beberapa standar kompetensi diantaranya membaca, berbicara, mendengarkan, menulis, dan apresiasi sastra. Hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Jawa SMP Negeri 2 Binangun, diketahui bahwa dalam mata pelajaran bahasa Jawa terdapat suatu kendala dalam penyampaian materi. SMP Negeri 2 Binangun Kabupaten Cilacap adalah salah satu sekolah yang menerapkan sistem pembelajaran konvensional (metode ceramah) dalam mata pelajaran bahasa Jawa. Menurut Sagala [5], metode ceramah merupakan sebuah bentuk interaksi melalui penerangan dan penuturan secara lisan dari guru kepada peserta didik. Dalam penggunaannya, menurut Sanjaya [6] metode ceramah memiliki beberapa kelemahan diantaranya: materi yang dikuasai siswa terbatas pada apa yang dikuasai guru. Guru yang kurang memiliki kemampuan bertutur baik, ceramah sering dianggap sebagai metode yang membosankan. Melalui ceramah sangat sulit mengetahui apakah seluruh siswa sudah mengerti apa yang dijelaskan atau belum.

Pernyataan di atas diperkuat dengan wawancara dengan guru bersangkutan yaitu yang mengalami kendala dalam menjelaskan materi tentang cerita perwayangan. Saat guru membacakan cerita, para siswa dirasa kurang tertarik bahkan cenderung tidak memperhatikan terutama pada kelas IX. Seringkali ditemui siswa tidak mengikuti, penyebabnya karena kurangnya konsentrasi dan tidak adanya ketertarikan lebih saat pembelajaran karena metode yang digunakan kurang menarik perhatian siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan jawaban hasil dari pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner dari peneliti yang telah dibagikan pada tanggal 20 April 2017 kepada siswa kelas IX SMP Negeri 2 Binangun dengan sampling kelas IX F, kelas dengan jumlah siswa terbanyak yaitu 30 siswa. Berdasarkan pertanyaan dan jawaban dari kuesioner untuk pertanyaan (i) Apakah dalam mata pelajaran Bahasa Jawa pada pokok bahasan Cerita Wayang, penyampaian materi masih menggunakan metode ceramah? menjawab (Ya) 27 orang, menjawab (Tidak) 3 orang. Pertanyaan (ii) Apakah penyampaian materi dengan metode ceramah dapat dimengerti? Menjawab (Ya) 6 orang, menjawab (Tidak) 24 orang. Pertanyaan (iii) Apakah penyampaian materi Cerita wayang dengan metode ceramah sudah menarik? menjawab (Ya) 0 orang, menjawab (Tidak) 30 orang. Dapat

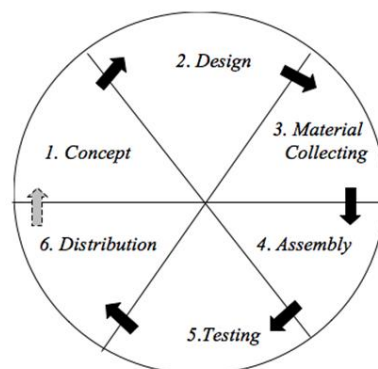
disimpulkan bahwa dengan penggunaan metode ceramah cenderung kurang dimengerti dan diminati oleh para siswa. Selain itu juga tidak memungkinkan jika siswa diharuskan melihat pertunjukan wayang secara langsung mengingat pertunjukan wayang berlangsung pada malam hari bahkan sampai subuh dini hari. Disisi lain dalam materi cerita wayang pada mata pelajaran bahasa jawa SMP Negeri 2 Binangun hanya mengandalkan buku dektat (buku pegangan siswa) kiriman dari pusat Departemen Pendidikan dan Kebudayaan yang jumlahnya sangat terbatas, tidak sebanding antara jumlah siswa dengan jumlah buku yang tersedia, kelas IX A berjumlah 29, kelas IX B berjumlah 28, kelas IX C berjumlah 28, kelas IX D berjumlah 28, kelas IX E berjumlah 28, kelas IX F berjumlah 30, kelas IX G berjumlah 25. Jumlah keseluruhan siswa kelas IX yaitu 196 siswa yang setiap kelas terdiri dari 25 hingga 30 siswa, sedangkan jumlah buku dektat yang tersedia hanya 7 buah. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa sarana dan prasarana belajar siswa dalam materi cerita wayang pada mata pelajaran bahasa jawa di SMP Negeri 2 Binangun termasuk dalam kategori kurang. Hal ini menyebabkan ketertarikan siswa pada mata pelajaran bahasa jawa menurun, sedangkan jika ketertarikan siswa pada mata pelajaran menurun maka akan berdampak pada prestasi siswa.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Nugroho [7] mengungkap animasi sebagai media pembelajaran mengenal hewan dan penggolongan berdasarkan jenis makanan yang bertujuan untuk meningkatkan nilai mata pelajaran IPA (ilmu pengetahuan alam) di SD Negeri 02 Majalangu, Kecamatan Watukumpul, Kabupaten Pemalang terbukti dapat meningkatkan nilai rata-rata siswa dari 6,5 ke 7,5 dan tingkat penerimaan dari responden menunjukkan 86,1% sangat setuju yang berarti bahwa video animasi tersebut dapat digunakan dalam mendukung pembelajaran. Penelitian ini bertujuan membuat animasi cerita wayang berdasarkan materi yang dibawakan oleh guru mata pelajaran bahasa jawa SMP Negeri 2 Binangun. Sehingga dengan menganimasikan materi pelajaran yang disampaikan, siswa akan lebih tertarik dan antusias sehingga materi akan terserap maksimal oleh para siswa.

2. Metode

2.1. Metode Pengembangan Sistem

Konsep penelitian ini dilakukan menggunakan metode pengembangan sistem Multimedia development life cycle (MDLC) versi Luther-Sutopo. Menurut Luther [8] metodologi pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu concept (pengonsepan), design (perancangan), material collecting (pengumpulan materi), assembly (pembuatan), testing (pengujian), dan distribution (pendistribusian). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap concept memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan supaya dapat mempermudah dalam pengerjaan [9]. Mengadopsi metodologi Luther dengan tahapan pengembangan sistem seperti digambarkan pada gambar 2.



Gambar 2. Metode pengembangan Multimedia [9].

Tahap pertama Pengonsepan (Concept), Tahap Concept (konsep) yaitu tahapan untuk menentukan tujuan, mengidentifikasi pengguna, dan jenis pembelajaran. Dasar aturan perancangan juga

ditentukan pada tahap ini. Penulis melakukan pengonsepan dengan menentukan tujuan animasi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa jawa untuk siswa SMP Negeri 02 Binangun.

Tahap kedua Perancangan (Design), Perancangan dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya yaitu material collecting dan assembly, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini. Penulis melakukan perancangan dengan menggunakan *Storyboard* untuk menggambarkan alur perancangan desain tampilan dan menggambarkan deskripsi dari tiap-tiap layout.

Tahap ke tiga Pengumpulan Materi (Material Collecting), Material Collecting adalah pengumpulan elemen-elemen atau bahan-bahan sesuai kebutuhan multimedia yang akan dikerjakan seperti gambar clip art, foto, animasi, video, dan audio yang akan dimasukkan ke dalam penyajian proyek tersebut. Penulis melakukan pengumpulan materi dan bahan untuk pembuatan aplikasi dengan menyiapkan software Adobe Flash CS6, CoreDRAW X5, dan Audacity [10][11][12][13].

Tahap ke empat Pembuatan (Assembly), Tahap assembly adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan animasi didasarkan pada tahap design seperti *Storyboard*, bagan alir (flowchart), dan struktur navigasi. Penulis melakukan pembuatan animasi dengan membagi menjadi 3 tahapan yaitu: tahap pembuatan tampilan, tahap pembuatan animasi utama, dan tahap pengolahan suara.

Tahap ke lima Pengujian (Testing), Uji coba dengan menjalankan animasi/program dan melihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut tahap alpha (alpha test) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Hal ini dimaksudkan agar apa yang telah dibuat sebelumnya memang tepat sebelum dapat diterapkan dalam pembelajaran. Penulis melakukan pengujian program, apabila program memiliki kesalahan akan diperbaiki dan jika sudah berjalan dengan baik maka akan berlanjut ke tahap selanjutnya yaitu pendistribusian (Distribution).

Tahap ke enam Pendistribusian (Distribution), Distribution merupakan tahap dimana animasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan. Selain disimpan kedalam media penyimpanan, pendistribusian juga dilakukan dengan mengunggah ke media internet melalui YouTube (<https://www.youtube.com/>). Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah dibuat supaya bisa menjadi lebih baik lagi. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan di tahap concept pada produk selanjutnya. Penulis melakukan pendistribusian dengan mempresentasikan hasil kepada seluruh siswa kelas IX SMP Negeri 02 Binangun serta dalam bentuk Compact Disk (CD) yang akan diserahkan kepada guru mata pelajaran bahasa jawa kelas IX SMP Negeri 02 Binangun. Penulis juga mendistribusikan animasi ke masyarakat luas dengan mengunggah ke media internet melalui YouTube, dengan harapan animasi tersebut dapat bermanfaat baik sebagai media pembelajaran, sarana hiburan yang mendidik dan lain sebagainya.

3. Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini menggambarkan konsep penelitian menggunakan metode Multimedia development life cycle (MDLC) [9] yang terdiri dari 6 (enam) tahap yaitu pengonsepan (Concept), Perancangan (Design), pengumpulan materi (Material Collecting), pembuatan (Assembly), pengujian (Testing) dan pendistribusian (Distribution). Penjelasan analisis dan tahap hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

3.1. Pengonsepan (Concept)

Animasi cerita wayang yang akan dibuat, merupakan animasi yang akan digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Jawa untuk kelas IX pada SMP Negeri 2 Binangun. Dibuatnya animasi ini merupakan gagasan peneliti berdasarkan hasil wawancara dengan pihak terkait yaitu guru bahasa jawa di SMP Negeri 2 Binangun dimana dalam penyampaian materi cerita wayang beliau mengalami kesulitan karena metode yang digunakan masih menggunakan metode konvensional. Ide cerita dari animasi yang akan dibuat berdasarkan pada bahan ajar guru mata pelajaran yang bersangkutan yaitu buku “DRONA RANGSANG (Cariyos Padhalangan)” oleh Soenarto Timoer penerbit Balai Pustaka (Jakarta) tahun 1993 yang merupakan kiriman dari npusat Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Dengan menggunakan media animasi para siswa akan lebih tertarik karena selain mendengar para siswa juga akan melihat visualisasi dari cerita yang disampaikan sehingga materi akan terserap secara maksimal. Animasi ini berbasis animasi 2 dimensi, dibuat dan diedit di komputer dengan menggunakan beberapa software. Video animasi ini menggabungkan unsur teks, gambar, suara dan dikemas dalam satu bentuk project video. Durasi video animasi yang akan dibuat berkisar antara 5 hingga 7 menit.



3.2. Perancangan (Design)






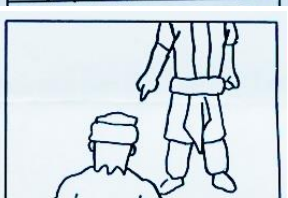



Setelah tahap konsep dilakukan, maka telah didapatkan gambaran dengan jelas apa yang harus dikerjakan. Tahap selanjutnya adalah design atau perancangan untuk menentukan tampilan animasi yang akan dibuat. *Storyboard* digunakan untuk menggambarkan alur perancangan desain tampilan pada video animasi 2 dimensi cerita wayang sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa jawa dan menggambarkan deskripsi tiap scene dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke scene lain. Serta menentukan perangkat keras dan perangkat lunak yang akan dipakai dalam pembuatan video animasi tersebut.


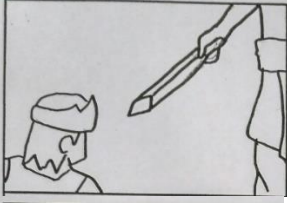



3.2.1. Storyboard

Perancangan multimedia ini membahas tentang perancangan *Storyboard* animasi cerita wayang sebagai media pembelajaran bahasa jawa untuk siswa SMP Negeri 2 Binangun menggunakan flash. *Storyboard* adalah deskripsi dari setiap scene yang menggambarkan komponen-komponen multimedia. Hasil perancangan *Storyboard* akan dijadikan sebagai acuan dalam proses pembuatan video animasi. Berikut ini merupakan tabel *Storyboard* dari animasi cerita wayang sebagai media pembelajaran bahasa jawa.

Tabel 3. *Storyboard*

No	Gambar	Keterangan	Terjemahan
1.		Begawan Baratwojo nduwe murid 2 kang aran Sucitro lan Gondomono	Begawan Baratwaja mempunyai 2 orang murid yang bernama Sucitra dan Gandamana
2.		Bareng wis sak untoro sue anggone pada merguru, Baratwojo prentah marang muride supaya bali marang negarane	Setelah sekian lama mereka berguru, Baratwaja menyuruh muridnya untuk pulang ke negerinya masing-masing

3.  Sak wise ngaturake pamit, Kumboyono lan Sucitro bali menyang negarane dhewe-dhewe
Setelah pamit, Kumbayana dan Sucitra pulang ke negerinya masing-masing
4.  Kumboyono bali menyang negara Ngatasangin lan Sucitro bali menyang negara Pancolo
Kumbayana pulang ke negeri Ngatasangin dan Sucitra pulang ke negeri Pancala
5.  Sak untoro suwe, Kumboyono rumangsa kangen marang Sucitro lan pengin marani
Setelah sekian lama, Kumbayana merasa rindu dengan Sucitra dan ingin menemuinya
6.  Barang diparani, jebule Sucitro wis dadi raja kang aran Prabu Drupodo
Setelah ditemui, ternyata Sucitra sudah menjadi raja yang bernama Prabu Drupada
7.  Tekan ngarepe Prabu Drupodo, Kumboyono langsung ngrangkul amarga saka kangene
Didepan Prabu Drupada, Kumbayana langsung memeluk karena saking rindunya
10.  Kumboyono diusir saka negara Pancolo lan wiwit iku arane malik dadi Durno
Kumbayana diusir dari negeri Pacala dan sejak saat itu namanya berubah menjadi Durna
11.  Durno lunga menyang negara Ngastina lan nggawe perguruan sing arane Sokolimo
Durna pergi ke negeri Ngastina dan membuat padepokan dengan nama Sukalima
12.  Muride yaiku Pandawa sing cacahé 5 lan Kurawa sing cacahé 100
Muridnya yaitu Pandawa yang berjumlah 5 dan Kurawa yang berjumlah 100
13.  Sak wise para muride sakti, Durno prentah marang para muride supaya nyerang negara Pancolo lan ngrangket Prabu Drupada dan Patih Gondomono
Setelah sakti, Durna menyuruh muridnya menyerang negeri Pancala membawa Prabu Drupada dan Patih Gandamana kehadapannya







15.		Pandawa lan Kurawa temahan perang karo para prajurit Pancolo ananging kabeh bisa dikalahake. Negara Pancolo akhire remuk ajur	Pandawa dan Kurawa akhirnya perang melawan para prajurit Pancala tetapi semua bisa dikalahkannya. Negeri Pancala pun hancur.
16.		Pungkasane Prabu Drupodo lan Patih Gondomono bisa diasorake dheneng para Pandawa lan Kurawa	Pada akhirnya Prabu Drupada dan Patih Gandamana ditaklukan oleh para Pandawa dan Kurawa
17.		Drupodo lan Gondomono banjur dirangket digawa menyang Sukolimo kanggo diwenehake menyang Durno	Drupada dan Gandamana lalu disekap dan dibawa ke Sukalima untuk diserahkan ke Durna
18.		Sak tekane pangadep Durno Patih Gondomono kelingan lelakone mbiyen marang Durno lan nerimo yen Durno ngenahi piwalesane	Sesampainya dihadapan Durna Patih Gandamana ingat kelakuannya dahulu kepada Durna dan menyesali kesalahannya
19.		Ananging kui ora dilakokake Durno, among awesh pesen supaya aja dadi wong sombong lan ngasorake wong liya	Tetapi hal itu tidak dilakukan Durna, dia hanya berpesan bahwa janganlah menjadi orang sombong dan merendahkan orang lain








3.3. Materi (Material Collecting)




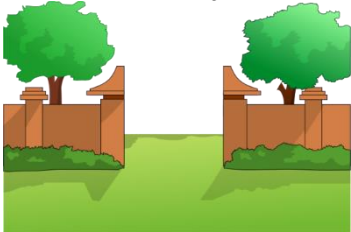


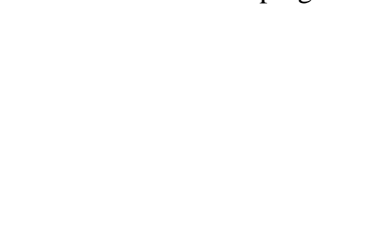
Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan atau elemen kebutuhan yang akan dikerjakan. Bahan yang dikumpulkan adalah text, image atau gambar, audio dan gambar-gambar pendukung lain(object). Pada praktiknya tahap ini bisa dilakukan secara paralel dengan tahap assembly. Sebagian besar gambar dan teks pendukung yang dibuat, di edit menggunakan perangkat lunak CorelDRAW X5. Pengumpulan bahan pendukung pembuatan animasi cerita wayang sebagai media pembelajaran bahasa jawa dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Material Collecting

No	Nama	Keterangan	Ukuran	Tipe
1.	Logo Judul	Logo dengan judul "DRONA RANGSANG" yang akan ditampilkan sebagai pembuka.	37.5 KB	.png
2.	Kumboyono	Tokoh dalam cerita, salah satu murid dari Begawan Baratwojo yang berasal dari negeri Ngatasangin	81.06 KB	.png

3.	 Begawan Baratwojo			
4.	 Sucitro	Tokoh dalam cerita, guru dari kedua muridnya yaitu Kumboyono dan Sucitro	89.74 KB	.png
5.	 Patih Gondomono	Tokoh dalam cerita, salah satu murid dari Begawan Baratwojo yang berasal dari negeri Pancolo	72.69 KB	.png
6.	 Prabu Drupada	Tokoh dalam cerita, patih dari Prabu Drupodo di kerajaan negeri Pancolo	115 KB	.png
7.	 Raja Drupada	Tokoh dalam cerita, Sucitro yang kini diangkat menjadi Prabu dan berubah nama menjadi Prabu Drupada	94.4 KB	.png
8.	 Durno	Tokoh dalam cerita, Prabu Drupada yang kini telah menjadi pewaris tunggal di kerajaan negeri Pancolo naik tahta menjadi seorang Raja	97.5 KB	.png
		Tokoh dalam cerita, Kumboyono yang dihajar oleh Patih	91 KB	.png

		Gondomono pergi ke negeri Ngastina mendirikan perguruan Sukalima dan merubah namanya menjadi Durna		
9.	Pandawa (Salah Satu)			
		Tokoh dalam cerita, Pandawa adalah murid dari Durno di perguruan sukalima yang berjumlah 5 (lima)	79.4 KB	.png
10.	Kurawa (Salah Satu)		77 KB	.png
		Tokoh dalam cerita, Kurawa adalah murid dari Durno di perguruan sukalima yang berjumlah 100 (seratus)		
11.	Pemandangan		270 KB	.png
		Gambar pemandangan yang akan muncul di awal cerita bersamaan dengan narasi pertama dalam animasi		
12.	Murid Baratwojo		54 KB	.png
		Murid Begawan Baratwojo, yaitu Kumboyono dan Sucitro ketika sedang menghadap gurunya		
13.	Murid (samping)		46 KB	.png
		Gambaran karakter murid Baratwojo (Kumboyono dan Sucitro) ketika dilihat dari samping		
14.	Baratwaja(samping)		77.5 KB	.png
		Gambaran karakter Baratwojo (Guru Kumboyono dan Sucitro) ketika dilihat dari samping		

15.	Murid (belakang) 	Gambaran karakter murid Baratwojo (Kumboyono dan Sucitro) ketika dilihat dari belakang	28 KB	.png
16.	Jalan setapak 	Gambar jalan setapak dimana Kumboyono dan Sucitro berjalan pulang meninggalkan perguruan	75 KB	.png
17.	Perbatasan negeri 	Persimpangan jalan tepat dimana Kumboyono dan Sucitro berpisah. Kumboyono pulang ke negeri Ngatasangin dan Sucitro pulang ke negeri Pancolo	100 KB	.png
18.	Pintu kerajaan 	Gambaran pintu kerajaan Pancolo	67 KB	.png
19.	Kerajaan 	Kerajaan Pancolo tempat dimana Sucitro telah menjadi raja dan merubah nama menjadi Prabu Drupodo	21 KB	.png
20.	Prabu Drupodo di kerajaan 	Prabu Drupodo yang telah bertahta di kerajaan Pancolo	242 KB	.png
21.	Gondomono samping 	Gambaran karakter patih Gondomono (patih dari Prabu Drupodo) ketika dilihat dari samping	70 KB	.png



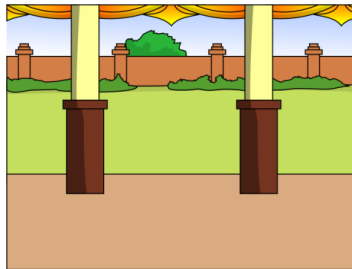
22. Gondomono memukul Gondomono



Gambaran *scene* ketika patih Gondomono menghajar Kumboyono akibat memeluk Prabu Drupodo, memperlakukan raja tanpa sopan santun

145 KB .png

23. Halaman istana



Halaman istana dari kerajaan di negeri Pancolo

47 KB .png

24. Negeri Ngastina



Negeri Ngastina, tempat Kumboyono pergi setelah dihajar dan diusir dari negeri Panolo oleh Patih Gondomono

26.7 KB

.png





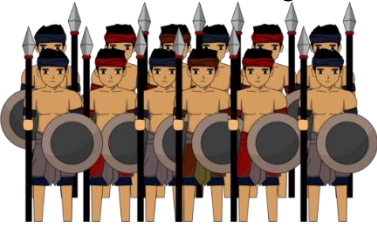
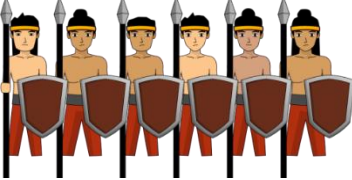
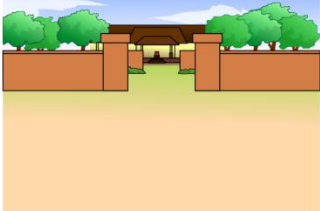
25. Padepokan Sukolimo

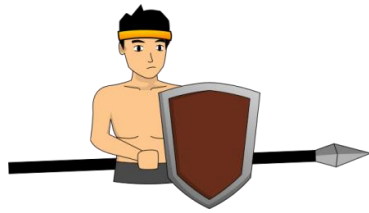


Setelah pergi ke negeri Ngastina, Kumboyono merubah nama menjadi Durna dan membuat Padepokan yaitu Sukalima

36.9 KB

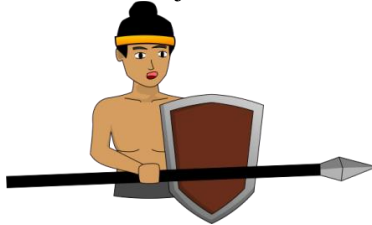
76 KB .png

26.	<p>Para Murid Durna</p> 	Para murid-murid durna siap mendapat perintah dari gurunya	48.8 KB	.png
27.	<p>Durna Samping</p> 	Durna yang sedang memerintahkan para muridnya yaitu Pandawa dan Kurawa agar menyerang Negeri Pancolo	62.6 KB	.png
28.	<p>Bala Kurawa</p> 	Murid Durna siap melaksanakan perintah	60.3 KB	.png
29.	<p>Para Pasukan (Pandawa dan Kurawa) Pasukan Depan</p> 	Pasukan yang terdiri dari para Pandawa dan Kurawa siap untuk berperang melawan negeri Pancolo dan mengalahkan Prabu Drupada dan Patih Gondomono	178 KB	.png
	<p>Pasukan Belakang</p> 		205 KB	
30.	<p>Prajurit Kerajaan Pancolo</p> 	Para prajurit Kerajaan Pancolo bersiap didepan kerajaan menghadang para pasukan Pandawa dan Kurawa untuk berperang	126 KB	.png
	<p>Kerajaan Pancolo</p> 		51 KB	
31.	<p>Prajurit Pancolo Prajurit 1</p>	Prajurit negeri Pancolo berperang	38.5 KB	.png



Prajurit 2

37.6 KB



32. Prajurit Pancolo

39.7 KB .png



Pandowo dan Kurowo

Para Pandawa dan Kurawa berperang

49.1 KB



33. Prajurit Pancolo tumbang

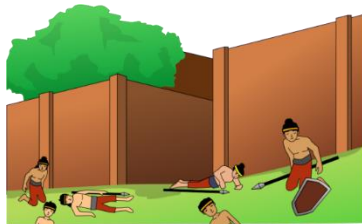
Para Prajurit negeri

105 KB

.png

Pancolo berhasil dikalahkan oleh

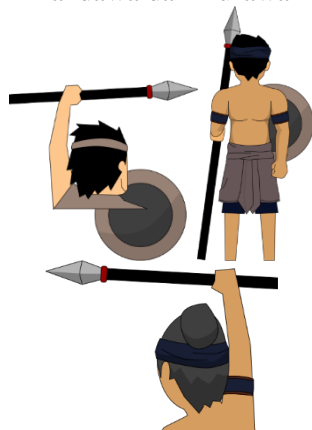
Pandowo dan Kurowo



34. Pandawa dan Kurawa

31.9 KB








.png



Setelah mengalahkan para prajurit Pandawa dan Kurawa memasuki Istana kerajaan Pancolo

54.1 KB

26.8 KB

35.	Raja Drupada Marah 	Raja Drupada marah melihat negeri dan istananya porak poranda	102 KB	.png
36.	Pandawa menyerang 	Pandawa menyerang Prabu Drupada dan Patih Gondomono	43 KB	.png
37.	Pandawa Pamungkas 	Pandawa meruntuh ratakan Istana Pancolo	52 KB	.png
38.	Berhasil dikalahkan 	Raja Drupada dan Patih Gondomono berhasil dikalahkan	1. 72 KB 2. 64 KB 3. 56 KB	.png
39.	Godomono maaf 	Patih Gondomono meminta maaf kepada Durno atas perlakuan yang telah diperbuatnya	80 KB	.png
40.	Durno dan Drupodo 	Durno memaafkan Drupodo dan Gondomono serta menyuruhnya pulang ke negerinya	95.2KB	.png
41.	Logo Kebanggaan 	Logo STMIK Amikom Purwokerto didapat dari mendownload di	116 KB	.png



google image sebagai penutup animasi

42.	<i>Dubbing narasi:</i> Narasi 1 Narasi 2 Narasi 3 Narasi 4 Narasi 5 Narasi 6 Narasi 7 Narasi 8	Suara yang akan digunakan sebagai narasi dan disisipkan dalam animasi.	1 (697 KB) 2 (637 KB) 3 (1.25MB) 4 (277 KB) 5 (821 KB) 6 (1.13MB) 7 (894 KB) 8 (653 KB)	.wav
43.	<i>Dubbing</i> Begawan Baratwojo	<i>Dubbing</i> yang akan digunakan untuk mengisi suara pada tokoh Begawan Baratwojo.	752 KB	.mp3
44.	<i>Dubbing</i> Kumboyono Kumboyono 1 Kumboyono 2 Kumboyono 3 Kumboyono 4	<i>Dubbing</i> yang akan digunakan untuk mengisi pada suara tokoh Kumboyono.	1 (764 KB) 2 (2.18MB) 3 (2.21MB) 4 (3.31MB)	.wav
45.	<i>Dubbing</i> Sucitro Sucitro 1 Sucitro 2	<i>Dubbing</i> yang akan digunakan untuk mengisi suara pada tokoh Sucitro.	1 (68 KB) 2 (323 KB)	.mp3
46.	<i>Dubbing</i> Prabu Drupodo Prabu Drupodo 1 Prabu Drupodo 2 Prabu Drupodo 3 Prabu Drupodo 4	<i>Dubbing</i> yang akan digunakan untuk mengisi pada suara tokoh Prabu Drupodo.	1 (1.50MB) 2 (1.28MB) 3 (1.88MB) 4 (4.47MB)	.wav
47.	<i>Dubbing</i> Patih Gondomono Patih Gondomono 1 Patih Gondomono 2 Patih Gondomono 3 Patih Gondomono 4 Patih Gondomono 5	<i>Dubbing</i> yang akan digunakan untuk mengisi pada suara tokoh Patih Gondomono.	1 (1.13MB) 2 (2.97MB) 3 (454 KB) 4 (4.32MB) 5 (3.32MB)	.wav
48.	<i>Dubbing</i> Durno Durno 1 Durno 2 Durno 3 Durno 4 Durno 5	<i>Dubbing</i> yang akan digunakan untuk mengisi pada suara tokoh Durno.	1 (3.86MB) 2 (3.43MB) 3 (2.67MB) 4 (3.07MB) 5 (5.72MB)	.mp3
49.	<i>Dubbing</i> Pandowo Pandowo 1 Pandowo 2	<i>Dubbing</i> yang akan digunakan untuk mengisi pada suara	1 (653 KB) 2 (3.17MB)	.mp3

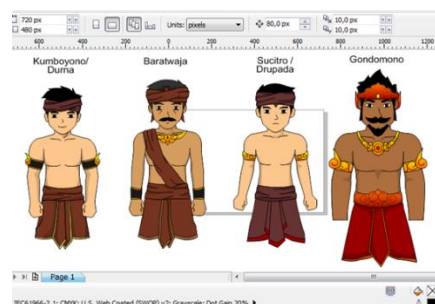
	Pandowo 3	tokoh Pandowo dalam	3 (1.21MB)	
	Pandowo 4	Pandawa.	4 (5.19MB)	
50.	<i>Dubbing</i> Kurowo	<i>Dubbing</i> yang akan digunakan untuk mengisi pada suara tokoh Kurowo.	615 KB	.wav
51.	<i>Opening</i> (Pembuka) 1. Gamelan Javanese music - Gending Jawa 2. motion graphics with sfx 3. Whoosh - transisi	<i>Sound</i> yang akan digunakan sebagai pembuka (<i>opening</i>) pada saat animasi akan dimulai bersumber dari <i>internet</i>	1.(5.66MB) 2.(559 KB) 3.(41.5KB)	.mp3
52.	<i>Closing</i> (Penutup) instrumental Gamelan jawa - esuk esuk	<i>Sound</i> yang akan digunakan sebagai penutup (<i>closing</i>) pada saat animasi selesai bersumber dari <i>internet</i>	5.91 MB	.mp3
53.	Perang 1. perang -Animasi Wayang After Effects CS6 2. EarthQuake 3. fire_02 4. punch4 5. PUNCHES And Slaps Sound Effect 6. Sasuke Chidori Kouken (Sound effect)	<i>Sound</i> yang akan digunakan sebagai <i>background</i> dalam adegan perang pada animasi agar terlihat lebih menarik bersumber dari <i>internet</i>	1. (3.2MB) 2. (84 KB) 3. (180KB) 4. (3.4 KB) 5. (467KB) 6. (261KB)	.mp3 .wav .wav .wav .mp3 .mp3

3.4. Pembuatan (Assembly)

Tahap assembly adalah tahap dimana seluruh objek atau bahan multimedia dibuat, pembuatan animasi didasarkan pada tahap design. Tahap ini adalah tahap pembuatan seluruh objek multimedia berdasarkan perancangan yang dibuat sebelumnya. Bahan yang sudah dikumpulkan pada tahap material collecting kemudian dimasukkan kedalam software untuk diolah dan diedit menjadi sebuah video animasi. Dalam tahap pembuatan (assembly) ini terbagi menjadi tiga tahap yaitu pembuatan karakter, pembuatan suara dan pembuatan animasi. Berikut adalah tahap-tahap pembuatannya:

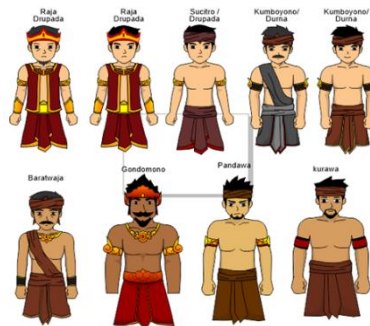
a. Pembuatan Karakter

Pertama-tama dapat dilakukan dengan menggambar karakter utama (main character) dengan menggunakan media kertas agar memudahkan dalam proses pembuatan. Setelah gambar karakter utama sudah siap maka langkah selanjutnya adalah menscan (memindai) gambar tersebut lalu mengolahnya menjadi gambar vector dengan menggunakan software CorelDRAW X5.



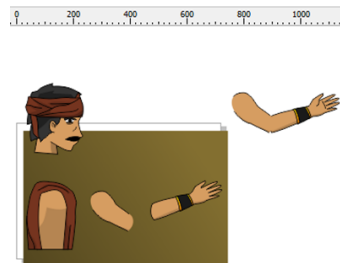
Gambar 5. Pengolahan karakter menjadi gambar vector

Lalu langkah selanjutnya yaitu membuat karakter pendukung, pembuatan karakter pendukung mengadopsi bentuk dasar dari karakter utama seperti bentuk wajah, badan dan pakaian bawah, yang membedakan adalah wajah, warna kulit, model rambut, dan sebagainya.



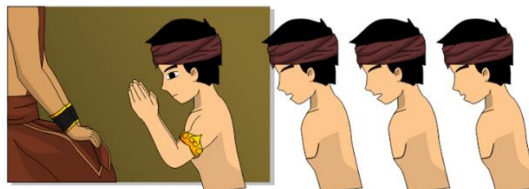
Gambar 6. Pembuatan karakter pendukung

Berikutnya adalah memotong karakter menjadi beberapa bagian yang bertujuan untuk memudahkan proses pembuatan animasi agar bagian tubuh tertentu dapat bergerak tanpa harus membuat karakter dari awal dengan posisi bagian tubuh yang berbeda.



Gambar 7. Memotong karakter menjadi beberapa bagian

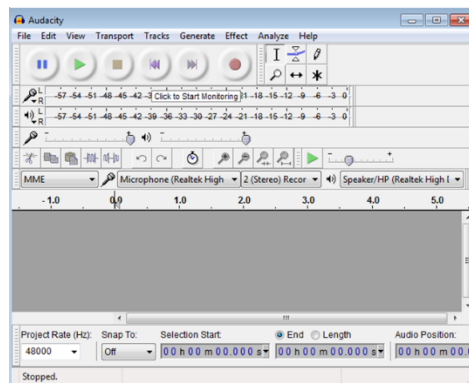
Kemudian yang harus dilakukan yaitu membuat bentuk mulut yang berbeda agar dalam animasi nanti ketika karakter sedang berbicara dapat terlihat lebih nyata.



Gambar 8. Pembuatan mulut

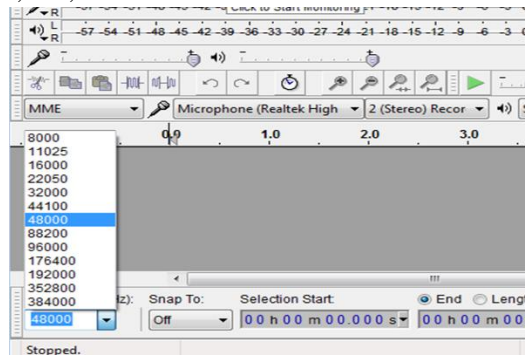
b. Pembuatan Suara

Tahap ini dilakukan menggunakan software Audacity untuk melakukan dubbing dari setiap karakter pada animasi.

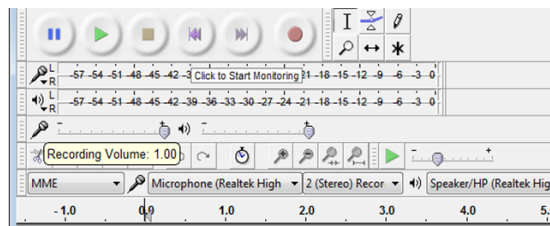


Gambar 9. Tampilan software Audacity

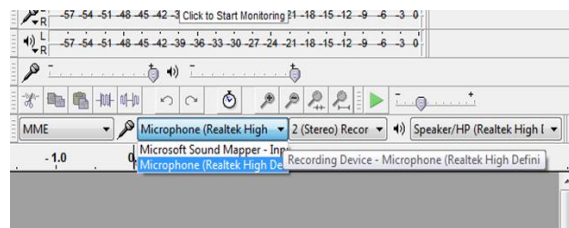
Membuat rekaman atau dubbing pada menu utama, Buka Audacity kemudian ubah Project Rate (Hz) menjadi 48000 Hz → tambahkan volume rekaman → atur Recording Device dan recording channel seperti pada gambar 4.7, 4.8, 4.9, 4.10.



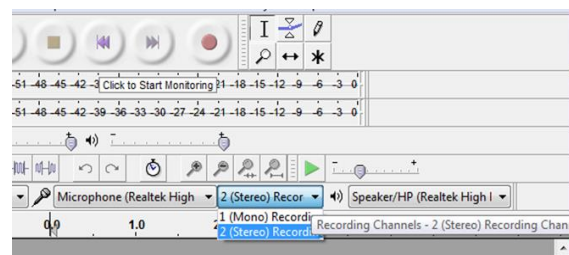
Gambar 10. Project Rate (Hz).



Gambar 11. Recording Volume.

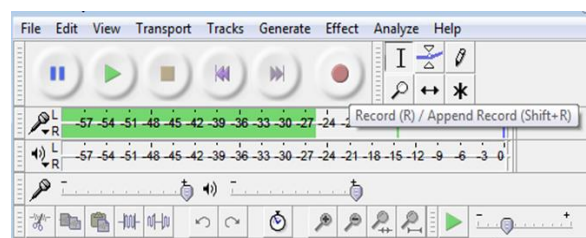


Gambar 11. Recording Device.



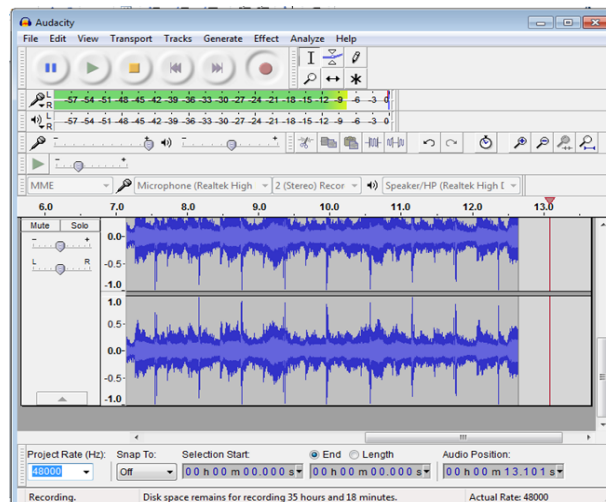
Gambar 12. Recording channel.

Mulai merekam dengan cara klik tombol Record atau dengan menekan keyboard (Shift+R) dan klik tombol stop untuk mengakhiri dubbing seperti pada gambar 13.



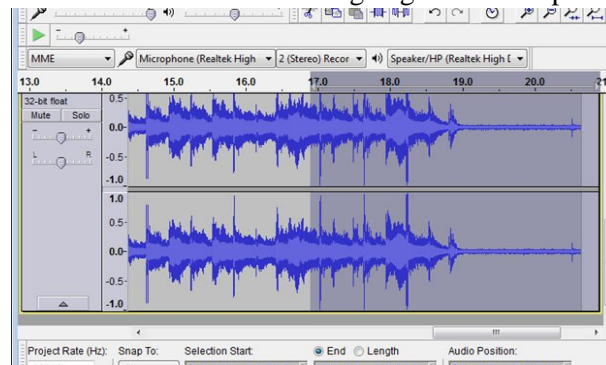
Gambar 13. Record (Shift+R).

Proses dubbing atau perekaman akan berjalan seperti pada gambar 14.



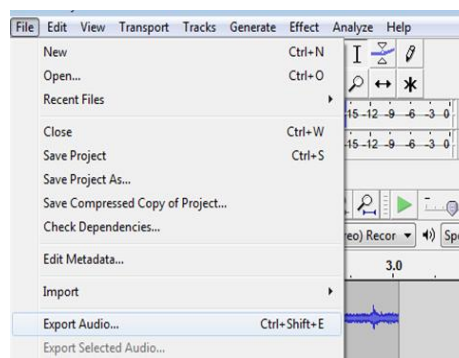
Gambar 14. Proses dubbing yang sedang berjalan.

Mengedit suara dengan cara memblok atau memotong bagian suara seperti pada gambar 15.



Gambar 15. Memotong sebagian dari suara.

Setelah proses perekaman dan pengeditan selesai maka tahap selanjutnya adalah dengan menyimpan file audio ke dalam penyimpanan PC atau Laptop dengan cara klik file → Export Audio → Save As type mp3 file → Save.

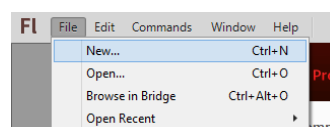


Gambar 16. Export Audio.

3.5. Pembuatan Animasi

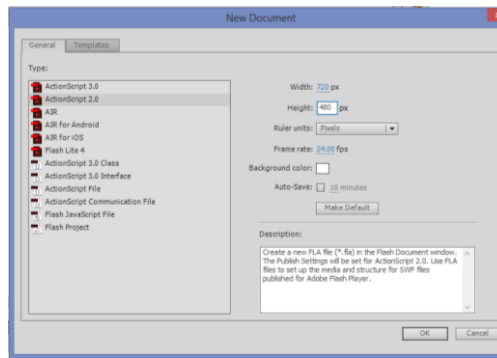
Tahap ini dilakukan menggunakan software Adobe Flash Professional CS6. Dimulai dengan:

Membuat *Project* baru. Dimulai dengan Buka Adobe *Flash Professional CS6* kemudian klik *file – New*.



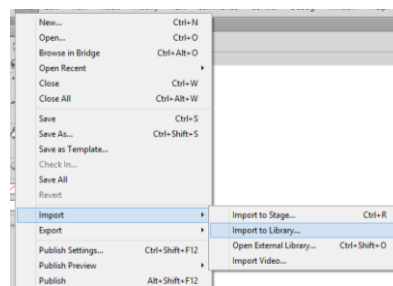
Gambar 17. Membuat *project* baru

Pilih dan klik pada type Action Script 2. Kemudian ubah angka pada Width dan Height menjadi 720px dan 480px.



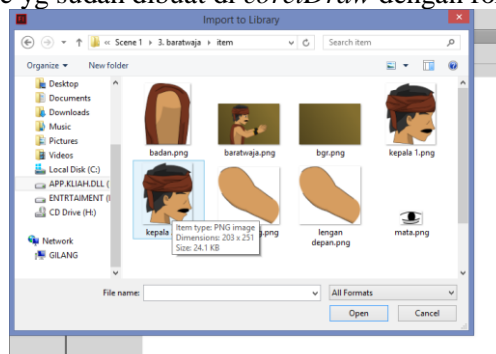
Gambar 18. Membuat lembar kerja

Menyisipkan gambar yang akan digunakan untuk membuat animasi. Mengimport gambar yang akan dijadikan animasi dapat dilakukan dengan cara klik *file – import – import to library*.



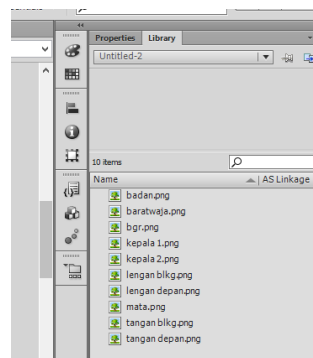
Gambar 19. Mengimport gambar

Mengimport gambar dari file yg sudah dibuat di *corelDraw* dengan format gambar .png



Gambar 20. Proses mengimport gambar

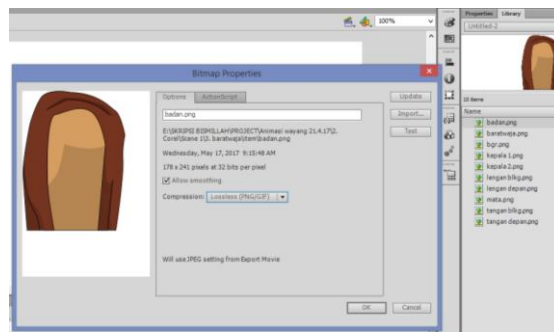
File gambar yang sudah di *import* maka akan muncul dan dapat dilihat di *library*.



Gambar 21. Proses mengimport gambar

Sebelum memasuki penganimasian, objek harus di *allow smoothing* dengan cara klik dua kali *icon object* yang ada di *library*, maka akan muncul panel *bitmap properties*, lalu ceklist pada kolom *allow*

smoothing dan kompresi dengan format .png lalu klik ok, lakukan cara tersebut ke semua objek. Fungsinya adalah untuk memberikan pergerakan yg lebih halus saat objek dianimasikan,



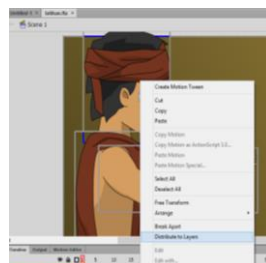
Gambar 22. Proses *allow smoothing* pada gambar

Langkah selanjutnya *drag and drop* objek pada *library* dan masukan ke *stage*, lakukan tata letak objek sesuai dengan *scene* yang ada pada *Storyboard*.



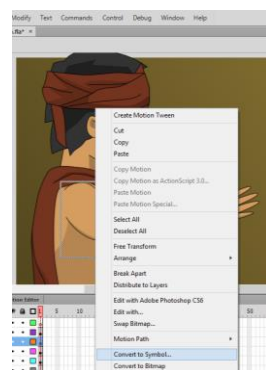
Gambar 23. Meletakkan objek sesuai *scene*

Setelah membuat tata letak atau *layout*, maka objeknya harus dibuat *layer* per *layer* dengan cara *block* semua objek lalu klik kanan pilih *distribute to layer*, fungsinya adalah mendistribusikan objek yang ada di *stage* menjadi *layer* per *layer* sesuai dengan nama objeknya.



Gambar 24. Mendistribusikan objek ke *layer*

Untuk objek yang bergerak seperti tangan lengan dan sebagainya, sebelum penganimasian *convert* menjadi *movie clip* dengan cara seleksi objek - klik kanan - pilih *convert to symbol*



Gambar 25. *Convert* objek menjadi *movie clip*

Maka akan muncul panel *convert to symbol*, untuk *name* nya beri nama sesuai objeknya, dan tipe nya *movie clip* untuk registration ambil titik tengah lalu *ok*, lakukan hal yang sama untuk objek-objek yg bergerak lainnya.



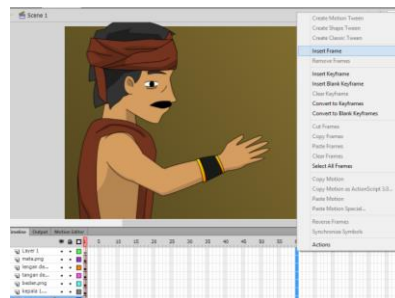
Gambar 26. Pembuatan *movie clip*

Kemudian langkah selanjutnya gunakan *free transform tool*, seleksi objek lalu sesuaikan tumpuan sesuai dengan objek yang akan dianimasikan.



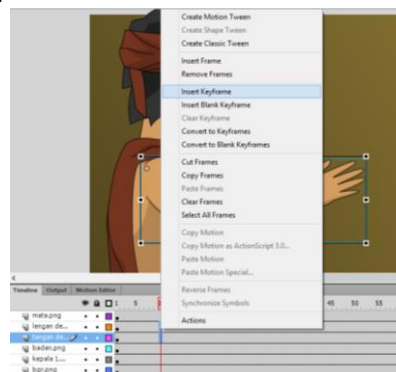
Gambar 27. Menyesuaikan tumpuan

Buat durasi sementara di *frame 60* dengan cara *block frame 60* di semua *layer* lalu klik kanan pilih *insert frame*.



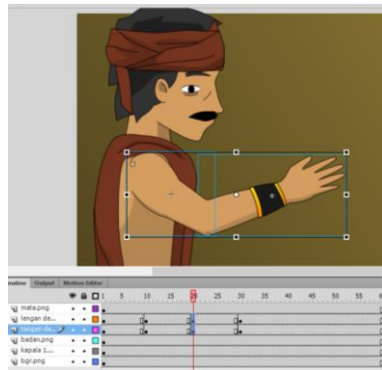
Gambar 28. Membuat durasi sementara

Kemudian yang harus dilakukan yaitu klik *frame 10* di *layer* lengan depan dan tangan depan lalu klik kanan pilih *insert keyframe*.



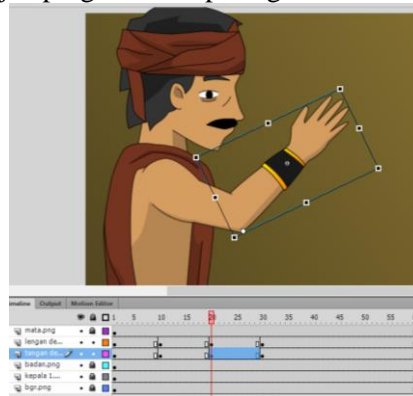
Gambar 29. Membuat *keyframe*

Dengan cara yang sama buatlah *keyframe 20* dan *30* di kedua layer tadi.



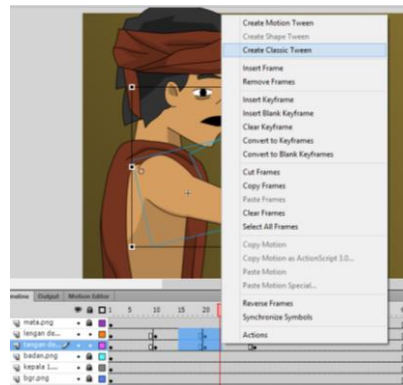
Gambar 30. Membuat *keyframe* (2)

Klik frame 20 lalu posisikan objek pergerakan seperti gambar dibawah ini



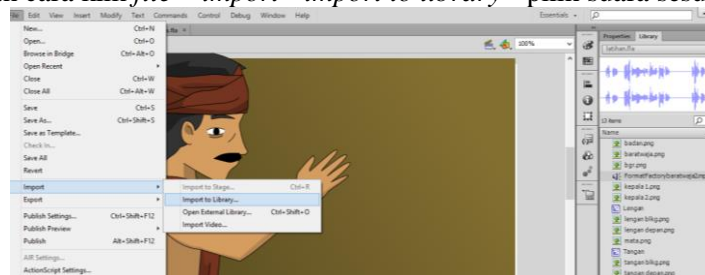
Gambar 31. Memposisikan objek agar dapat digerakan

Seleksi atau *block frame* antara *frame* 10 sampai 30 di kedua *layer* tadi, kemudian klik kanan pilih *create classic tween*,



Gambar 32. Penganimasian objek

Selanjutnya menganimasikan pergerakan mulut atau kepala sesuai dengan *dubbing* atau suara, yaitu Import suara dengan cara klik *file – import – import to library* - pilih suara sesuai dengan naskah



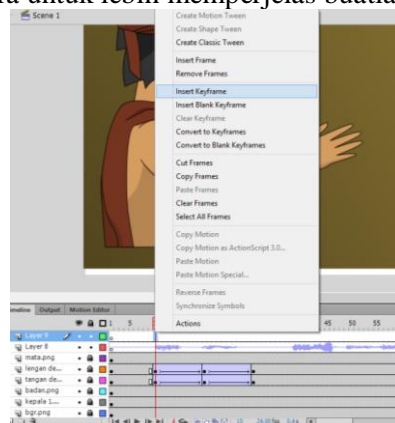
Gambar 33. Mengimport file *dubbing*

Setelah suara masuk ke *library* buat *layer* baru lalu di *layer* baru tersebut masukkan suara kedalam *stage*.



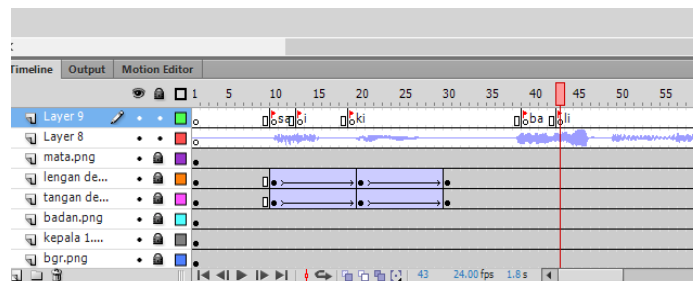
Gambar 34. Memasukkan suara kedalam *stage*

Lakukan identifikasi suara sesuai dengan suara *dubbing* tadi dengan cara membuat *keyframe* di frame yang sesuai dengan intonasi suara untuk lebih memperjelas buatlah label untuk *keyframe* tadi.



Gambar 35. Membuat *keyframe* intonasi suara

Tulislah label perkata di bagian properties untuk keyframe tadi, lakukan identifikasi lainnya dengan cara yang sama.



Gambar 36. Identifikasi suara

Selanjutnya, buat layer baru sebagai patokan kepala 2. Kepala 2 tersebut adalah bentuk kepala dengan posisi mulut yang berbeda



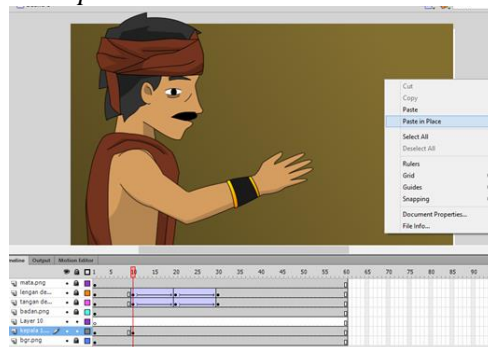
Gambar 37. Membuat *layer* kepala 2

Posisikan tata letak kepala 2 sama dengan kepala 1



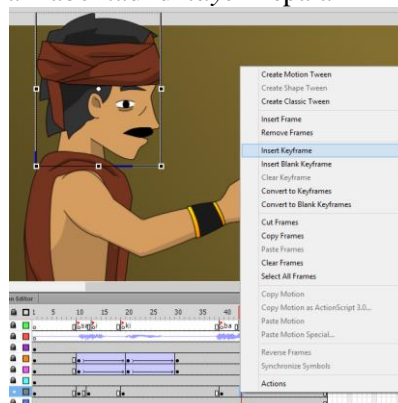
Gambar 38. Memposisikan letak kepala

Lalu seleksi kepala 2 klik kanan pilih *cut*. Pada frame 10 *layer* kepala buat *blank keyframe* klik *stage* lalu klik kanan pilih *paste in place*.



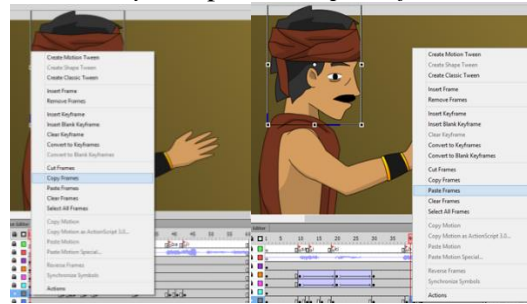
Gambar 39. Seleksi kepala 2

Buatlah *keyframe* di *frame* patokan label tadi di *layer* kepala



Gambar 40. Penganimasian kepala

Selanjutnya, *copy frame* pertama di *layer* kepala, Lalu *paste frame* diantara *frame* sesuai perkata.



Gambar 41. Copy Paste frame kepala

Setelah semuanya selesai, kita tinggal melihat animasinya dengan cara tekan *control* dan *enter*.



Gambar 42. Preview Animasi

3.6. Pengujian (Testing)

Pengujian ini merupakan pengujian animasi untuk mengetahui respon narasumber terhadap animasi yang telah dibuat sebelum dipakai oleh pengguna. Pada tahap ini dilakukan wawancara dengan narasumber yaitu guru yang bersangkutan dan membagikan kuesioner kepada siswa untuk memperoleh informasi dari responden.

3.6.1. Wawancara

Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Bahasa Jawa SMP Negeri 2 Binangun, bapak Widodo. Dari uraian hasil wawancara dapat ditarik kesimpulan bahwa video animasi cerita wayang “Drona Rangsang” dapat digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran Bahasa Jawa karena dengan animasi tersebut pesan cerita mudah tersampaikan dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

3.6.2. Kuesioner

Selanjutnya pada hari senin 17 juli 2017 peneliti melakukan pembagian kuesioner kepada 30 siswa dengan jumlah pertanyaan responden sebanyak 5 pertanyaan. Pilihan penilaian yang diberikan kepada responden yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Terdapat 5 aspek dalam penilaian yang akan diajukan kepada setiap responden dan kemudian akan dihitung menggunakan skala likert (skala psikometrik yang digunakan dalam angket) yang umumnya digunakan dalam kuesioner dan banyak digunakan dalam riset berupa survei [14][15] dengan ketentuan pada tabel 6.

Tabel 6. Skala Jawaban

Skala	Nilai	Keterangan
SS (Sangat Setuju)	4	Aplikasi memiliki hasil lebih dari harapan
S (Setuju)	3	Aplikasi memiliki hasil sesuai harapan
TS (Tidak Setuju)	2	Aplikasi memiliki hasil tidak sesuai dengan harapan
STS (Sangat Tidak Setuju)	1	Aplikasi memiliki hasil sangat tidak sesuai harapan

Menurut Sugiono (2012) dalam skala likert untuk mengetahui score tertinggi maka digunakan langkah sebagai berikut: $Y = \text{Score tertinggi likert} \times \text{Jumlah Responden}$, $Y = 4 \times 30 = 120$. Setelah mengetahui score tertinggi maka perlu mendapatkan score dan total score sebagai berikut: $\text{Jumlah Score} = T \times P_n$, $T = \text{Total responden}$, $P_n = \text{Pilihan angka Score likert}$, Kemudian didapatkan hasil dari kuesioner yang dibagikan kepada para responden yaitu siswa kelas IX F SMP N 2 Binangun sejumlah 30 siswa. Hasil dari responden dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Kuesioner Setelah Animasi Dibuat

No	Pertanyaan	Penilaian			
		ss	s	ts	sts
1	Cerita dalam animasi dapat dipahami.	44	26	0	0
2	Gambar dalam <i>video</i> terlihat jelas.	16	12	2	0
3	Tampilan animasi menarik dan tidak membosankan.	8	22	0	0
4	Animasi mempermudah proses belajar.	11	19	0	0
5	Dengan adanya animasi pembelajaran menjadi menyenangkan.	14	16	0	0

Berdasarkan tabel 5. dapat diketahui bahwa pada:

a. Pernyataan nomor 1

Responden yang menjawab Sangat Setuju (SS) berjumlah 4 Siswa, Setuju (S) berjumlah 26 Siswa, Tidak Setuju (TS) berjumlah 0 Siswa dan Sangat Tidak Setuju (STS) berjumlah 0 Siswa. Sehingga jumlah score sebagai berikut: $\text{Jumlah Score} = T \times P_n$, Sangat Setuju (SS) = $4 \times 4 = 16$, Setuju (S) = $26 \times 3 = 78$, Tidak Setuju (TS) = $0 \times 2 = 0$, Sangat Tidak Setuju (STS) = $0 \times 1 = 0$, Total score = 94 Dari data tersebut dapat diketahui score tertinggi dan total score. Maka perlu didapatkan rumus index dengan rumus sebagai berikut: $\text{Rumus index (\%)} = (\text{Total Score})/Y \times 100$, $\text{Indexs} = 94/120 \times 100 = 78,33\%$

b. Pernyataan nomor 2

Responden yang menjawab Sangat Setuju (SS) berjumlah 16 Siswa, Setuju (S) berjumlah 12 Siswa, Tidak Setuju (TS) berjumlah 2 Siswa dan Sangat Tidak Setuju (STS) berjumlah 0 Siswa. Sehingga jumlah score sebagai berikut: $\text{Jumlah Score} = T \times P_n$, Sangat Setuju (SS) = $16 \times 4 = 64$, Setuju (S) = $12 \times 3 = 36$, Tidak Setuju (TS) = $2 \times 2 = 4$, Sangat Tidak Setuju (STS) = $0 \times 1 = 0$ Total score = 104. Dari data tersebut dapat diketahui score tertinggi dan total score. Maka perlu didapatkan rumus index dengan rumus sebagai berikut: $\text{Rumus index (\%)} = (\text{Total Score})/Y \times 100$, $\text{Indexs} = 104/120 \times 100 = 86.66\%$.

c. Pernyataan nomor 3

Responden yang menjawab Sangat Setuju (SS) berjumlah 8 Siswa, Setuju (S) berjumlah 22 Siswa, Tidak Setuju (TS) berjumlah 0 Siswa dan Sangat Tidak Setuju (STS) berjumlah 0 Siswa. Sehingga jumlah score sebagai berikut: $\text{Jumlah Score} = T \times P_n$, Sangat Setuju (SS) = $8 \times 4 = 32$, Setuju (S) = $22 \times 3 = 66$, Tidak Setuju (TS) = $0 \times 2 = 0$, Sangat Tidak Setuju (STS) = $0 \times 1 = 0$ Total score = 98. Dari data tersebut dapat diketahui score tertinggi dan total score. Maka perlu didapatkan rumus index dengan rumus sebagai berikut: $\text{Rumus index (\%)} = (\text{Total Score})/Y \times 100$, $\text{Indexs} = 98/120 \times 100 = 81,66\%$

d. Pernyataan nomor 4

Responden yang menjawab Sangat Setuju (SS) berjumlah 11 Siswa, Setuju (S) berjumlah 19 Siswa, Tidak Setuju (TS) berjumlah 0 Siswa dan Sangat Tidak Setuju (STS) berjumlah 0 Siswa. Sehingga jumlah score sebagai berikut: $\text{Jumlah Score} = T \times P_n$, Sangat Setuju (SS) = $11 \times 4 = 44$, Setuju (S) = $19 \times 3 = 57$, Tidak Setuju (TS) = $0 \times 2 = 0$, Sangat Tidak Setuju (STS) = $0 \times 1 = 0$, Total score

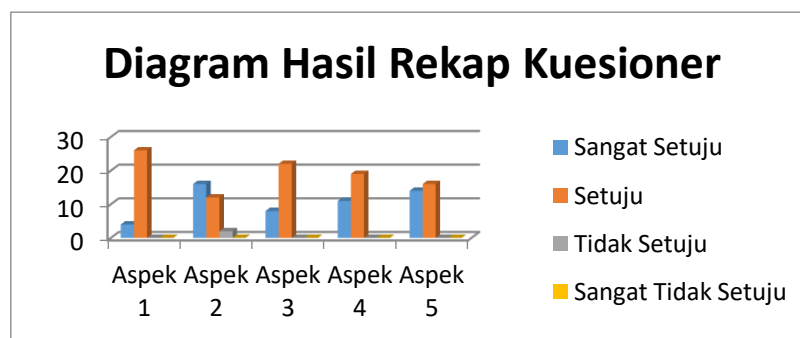
= 101. Dari data tersebut dapat diketahui score tertinggi dan total score. Maka perlu didapatkan rumus index dengan rumus sebagai berikut: Rumus index (%) = (Total Score)/Y X 100, Indexs = 101/120 X 100 = 84,16%.

e. Pernyataan nomor 5

Responden yang menjawab Sangat Setuju (SS) berjumlah 14 Siswa, Setuju (S) berjumlah 16 Siswa, Tidak Setuju (TS) berjumlah 0 Siswa dan Sangat Tidak Setuju (STS) berjumlah 0 Siswa. Sehingga jumlah score sebagai berikut: Jumlah Score = T X Pn, Sangat Setuju (SS) = 14 x 4 = 56, Setuju (S) = 16 x 3 = 48, Tidak Setuju (TS) = 0 x 2 = 0, Sangat Tidak Setuju (STS) = 0 x 1 = 0 Total score = 104. Dari data tersebut dapat diketahui score tertinggi dan total score. Maka perlu didapatkan rumus index dengan rumus sebagai berikut: Rumus index (%) = (Total Score)/Y X 100, Indexs = 104/120 X 100 = 86,66%. Didapat diagram index dari pertanyaan dan jawaban nomor 1 sampai 4 dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Kuesioner

Penilaian	Aspek				
	1	2	3	4	5
Sangat Setuju	4	16	8	11	14
Setuju	26	12	22	19	16
Tidak Setuju	0	2	0	0	0
Sangat Tidak	0	0	0	0	0



Gambar 17. Diagram Hasil Rekap Kuesioner

Setelah menghitung rumus index, diperlukan kriteria interpretasi score berdasarkan interval (jarak). Berikut rumusan interval dalam bentuk prosentase: $I = 100 / \text{Jumlah Score (likert)}$, $I = 100 / 4 = 25$ Sehingga dihasilkan *interval* sebesar 25 (ini adalah *interval* dari rendah 0% hingga tertinggi 100%). Berikut interpretasi *score* berdasarkan *interval*: (i) Angka 0% - 25% = Sangat Tidak Setuju (ii) Angka 26% - 50% = Tidak Setuju (iii) Angka 51% - 75% = Setuju (iv) Angka 76% - 100% = Sangat Setuju.

Tabel 7. Kriteria Hasil Pengujian

Aspek Ke-	Index	Kategori
1	78,33%	Sangat Setuju
2	86,66%	Sangat Setuju
3	81,66%	Sangat Setuju
4	84,16%	Sangat Setuju
5	86,66%	Sangat Setuju

Berdasarkan tabel 7. menunjukkan hasil akhir pengujian aplikasi ini dapat diambil rumus *index* sebagai berikut : $(78,33\% + 86,66\% + 81,66\% + 84,16\% + 86,66\%) / 5 = 83,50\%$. Jadi dapat disimpulkan bahwa 83% responden sangat setuju.

2.6. Pendistribusian (Distribution)

Setelah tahap pengujian animasi, maka tahap berikutnya adalah pendistribusian. Pada tahap ini Animasi Cerita Wayang “Drona Rangsang” yang telah selesai dibuat akan disimpan pada Personal

Computer (PC) atau Laptop dalam format awal “.mpg” untuk menjaga kualitas Video, kemudian akan dilakukan pendistribusian animasi menggunakan Compact Disk (CD) yang selanjutnya akan diserahkan kepada SMP Negeri 02 Binangun. Penulis juga mendistribusikan animasi ke masyarakat luas dengan mengunggah ke media internet melalui YouTube (<https://www.youtube.com/>), dengan harapan animasi tersebut dapat bermanfaat baik sebagai media pembelajaran, sarana hiburan yang mendidik dan lain sebagainya. Animasi cerita wayang “Drona Rangsang” dapat disaksikan melalui YouTube dengan mengakses link berikut: <https://www.youtube.com/watch?v=iaBo6jJmEkM> atau menggunakan pencarian dengan keyword (kata kunci): Animasi cerita wayang "Drona Rangsang" seperti pada gambar dibawah ini:

4. Kesimpulan

Dari hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa video animasi cerita wayang “Drona Rangsang” dapat digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran Bahasa Jawa melalui pengujian sebagai berikut: (i) Wawancara dengan narasumber yang bersangkutan yaitu guru Bahasa Jawa SMP Negeri 02 Binangun yang menyatakan bahwa animasi yang dihasilkan sudah sesuai dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. (ii) Pengujian menggunakan kuesioner terhadap pengguna yang berjumlah 30 siswa. Dihasilkan rata-rata rumus index sebesar 83,50% dengan kategori sangat setuju yang artinya animasi ini sudah layak digunakan. Video animasi cerita wayang “Drona Rangsang” dapat mengatasi permasalahan guru yang bersangkutan dalam menyampaikan materi pada proses belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Jawa. Animasi cerita wayang “Drona Rangsang” sebagai media pembelajaran mata pelajaran Bahasa Jawa telah di distribusikan melalui Compact Disk (CD) untuk diserahkan kepada guru yang bersangkutan serta pendistribusian secara lebih luas dengan mengunggah ke media internet melalui YouTube dengan keyword (kata kunci): Animasi cerita wayang “Drona Rangsang”.

Daftar Pustaka

- [1] Ranjabar, Jacobus. (2009). “Sistem Sosial Budaya Indonesia: Suatu Pengantar”. Bogor: PT. Ghalia Indonesia.
- [2] Khalil, Ahmad. 2008. “Islam Jawa, Sufisme dalam Etika dan Tradisi Jawa”. Malang: UIN-Malang Press.
- [3] Fajrie, Nur. 2011. “Media Pertunjukan Wayang untuk Menumbuhkan Karakter Anak Bangsa”. FKIP-Universitas Muria Kudus.
- [4] Sutarso, J dan Mulyono, B. (2008). “Wayang Sebagai Sumber dan Materi Pembelajaran Pendidikan Budi Pekerti Berbasis Budaya Lokal”. Jurnal Penelitian Humaniora, Vol. 9, No.1, 1-12.
- [5] Sagala, Syaiful. 2009. ”Konsep dan Makna Pembelajaran”. Bandung: CV.Alfabeta.
- [6] Sanjaya, Wina. 2009. ”Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan”. Jakarta: Prenada
- [7] Nugroho, Ardi. 2016. ”Animasi Sebagai Media Pembelajaran Mengenal Hewan dan Penggolongan Berdasarkan Jenis Makanan”. STMIK Amikom Purwokerto.
- [8] Arc C Luther . 1994. Authoring Interactive Multimedia. Boston : AP Professional
- [9] Binanto, Iwan. 2010.”Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya”. Yogyakarta: Andi Offset.
- [10] MADCOMS. 2013. “Mahir Dalam 7 Hari Adobe Flash CS 6”. Yogyakarta: Andi Offset.
- [11] MADCOMS. 2011. “Panduan Belajar CorelDRAW X5”. Yogyakarta: Andi Offset.
- [12] Sofyan, Amir Fatah, Agus Purwanto. 2008. ”Digital Multimedia Animasi, Sound, Editing & Video Editing”. Yogyakarta: Andi Offset.
- [13] MADCOMS. 2010. “Mahir Dalam 7 Hari CorelDRAW X5”. Yogyakarta: Andi Offset.
- [14] Sugiono. 2012. ”Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D”. Bandung: Alfabeta.
- [15] Sangadji, Etta Mamang dan Sopiah. 2010. ”Metodologi Penelitian – Pendekatan Praktis Dalam Penelitian”. Yogyakarta: Andi Offset.